

GR II

Wykonaj program, który oblicza pole wymienionych figur. Tworząc interfejs wykonaj go za pomocą siatki, pamiętaj o odpowiednim podziale na wiersze i kolumny. Skorzystaj z kontroltek poznanych na zajęciach.

Pamiętaj o przycisku czyszczącym pola takie jak długość boku czy też wynik.

Ustaw podstawową walidację, gdzie program będzie sprawdzał czy zostały podane cyfry, oraz czy ktoś nie próbuje wprowadzić liter zamiast cyfr.

Kontrolka wynik ma być polem zablokowanym, gdzie użytkownik nie będzie mógł wprowadzać żadnej wartości.

W swojej aplikacji ustaw tło na takie jak na zdjęciu. Tekst w siatce odpowiednio wyrównaj do górnej lewej krawędzi, do środka itd. Komunikaty powinny być w kolorze czerwonym, aby mogły się wyróżniać.

Tytuł okienka nazwij swoim imieniem i nazwiskiem. Ustaw szerokość i wysokość okna na 600.

Kalkulator pola powierzchni figur	
Koło	Wzór: $\pi * r^2$ Podaj promień: <input type="text"/>
	Komunikat: np. promień nie może być <0
	Wynik: <input type="text"/> <input type="button" value="Wyczyść"/>
PROSTOKĄT	Wzór: $a*b$ bok 1: <input type="text"/> bok 2: <input type="text"/>
	Komunikat: np. długość boku musi być >0
	Wynik: <input type="text"/> <input type="button" value="Wyczyść"/>